

Pif

et son
GADGET
surprise

N° 54

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

ATTENTION!



**LE GADGET S'ÉCHAPPE
DU JOURNAL!..**

CETTE SEMAINE

RAHAN



**LE
PETIT
D'HOMME**

**ARTHUR
LE FANTOME**

**LE TRÉSOR
DU
NABAB APOU**



EN REGARDANT VOTRE
PLAN...OU SITUERIEZ-
VOUS L'EMPLACEMENT
DE CETTE AUBERGE-
SI-ACCUEILLANTE
...



**TEDDY TED
LE SOSIE**

**LE GADGET-
SURPRISE**

PAGES 59 ET 60

"PIF" c'est votre journal !

Si je dis cela, c'est parce que vous le lisez régulièrement... certes, mais c'est aussi, et surtout, parce que chaque semaine vous nous envoyez des idées, suggestions, critiques, qui font de votre « PIF » un journal pas tout à fait comme les autres, un journal où nos lecteurs participent et décident.

Mais ces milliers de lettres ne nous suffisaient pas. Il nous fallait aussi l'avis de tous nos amis. C'est chose faite. Grâce au référendum 1970 de « PIF », chacun de vous a pu donner ses appréciations, ses préférences sur les héros de « PIF », le gadget, le journal des jeux, l'avenir de votre journal. Les statistiques les plus précises ont pu être établies et, désormais, nous savons ce que vous préférez, sur quoi il faudra porter notre effort, ce qu'il nous faudra reviser ou créer. Pour que votre « PIF » soit parfait, il lui faut certes les meilleurs dessinateurs, les meilleurs scénaristes, les meilleurs collaborateurs, mais aussi il lui faut la collaboration de tous ses amis.

Merci à tous !

LE RÉDACTEUR EN CHEF.

C. Georges Remy

De vous à nous **de nous à vous**

Catherine GIROUD - SAINT-MARCELLIN :
« ...Je viens de découvrir « PIF » il y a quelques mois chez mon marchand de journaux. « PIF » est un journal fantastique. »

Mlle X... : « ...Je fais partie d'un club de critique. On a tiré au sort pour savoir qui t'écrit et le sort est tombé sur moi. Je peux te dire que je n'aime pas les histoires de Corinne et Jeannot, car ça se termine pareil, ainsi que PIF et M. le Magicien, c'est trop loufoque. Par contre, j'aime bien le journal des jeux. Je ne te dis pas mon nom car je ne veux pas révéler mon

identité pour garder le secret du Club. »

Josiane TENDRON - TOURLAVILLE : « ...J'aimerais que vous consacriez une partie d'une page (comme vous l'avez fait pour « Les lecteurs nous racontent les meilleures ») pour des recettes de cuisine. »

Michel DUMAS - SAINT-FRONT-DE-PARADOU : « ...C'est un lecteur du Périgord qui t'écrit. Figure-toi que, près de moi, j'ai des « Vaillants » de 1956 à 1958. En effet, dans la famille, on le lit depuis

Suite page 77.

LES ÉDITIONS VAILLANT

**SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION - ADMINISTRATION**

PIF

126, rue
La Fayette
PARIS-10

Boîte postale
n° 77 X

Tél. 770-97-59
(7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.

PIF

HEROUMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

LES ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77 - X, PARIS 10°
C. C. P. 4620-25

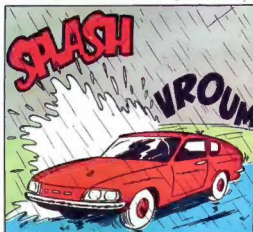
Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 200 LIRE -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

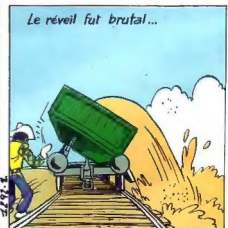
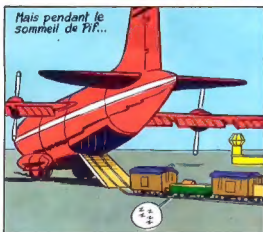
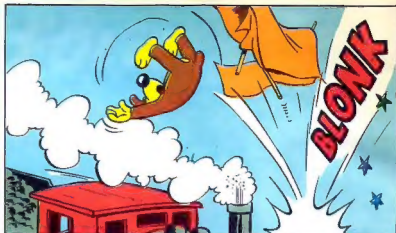
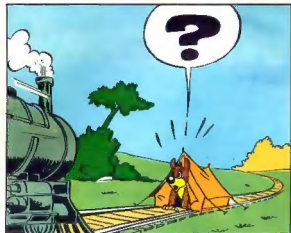
Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Vaux, PARIS-10°.
Tél. 205-97-28

PIF

demande à tous
ses lecteurs de
faire bon accueil
aux annonces pu-
blicitaires.

Pif en Amérique

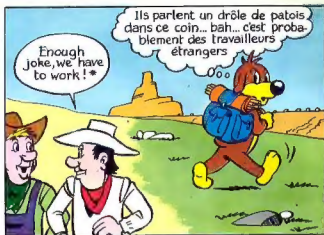




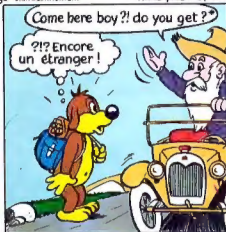


* D'où sort-il celui-là ?

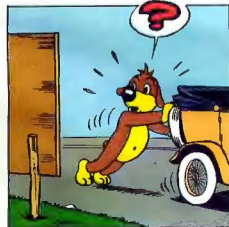
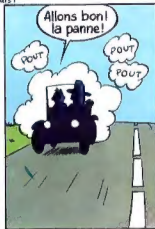
* Un gaillard qui voyage clandestinement



* Assez plaisante, nous avons du travail



Viens là mon gars!



EN AMERIQUE ! JE SUIS
EN AMERIQUE !



Ho ! He ! Arrêtez !
et mes affaires !



Ouf, voilà
un cahot providentiel !



Bah ! Après tout pourquoi
m'en faire ? Voilà un coin
idéal pour camper !



Bon maintenant il
faut que je pense à
déjeuner... et
sans devises...



... je n'ai pas le choix
il ne me reste que la
chasse...



Dans ces taillis je vais
sûrement trouver du
gibier...



Attention
ça bouge !



Houla ! là !
je crois que j'ai
commis une
petite
erreur !



la police est
déjà là ! ? !







LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX



TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX

AVEC LE CONCOURS EXCEPTIONNEL DE MONSIEUR ROSTAND.



APPRENEZ À PARLER OISEAU EN 6 LEÇONS AVEC LA MÉTHODE COU-K.





collectionneurs, attention !

"le monde et ses richesses" le magnifique puzzle géant Yoplait

vous fait découvrir pièce par pièce toutes les richesses du monde...
vous emmène en vous régaland de Madras à San Francisco !



Vous trouverez
les éléments dans les lots de YOPLAIT nature, de Caucase et de YOPLAIT aromatisés.
Et n'oubliez pas de demander le planisphère gratuit à YOPLAIT !
en retournant le bon ci-joint.

Adressez ce bon
accompagné de 3 timbres à 0,30 F
pour l'avis d'envoi à : VENCOR
Service Yoplait - 1 P. LES AUCOURTS
41 - PIERREFITTE-SUR-SAULRE
Nom : _____
Adresse : _____

Le fils des âges farouches

RAHAN



LA DÉCOUVERTE D'UN
RADEAU ÉCHOUE SUR
LE SABLE D'UNE CRI-
QUE STUPEFA MOINS
RAHAN QUE LES
TRACES ÉTRANGES
QUI PARTAIENT DE
L'ESQUIF...

TEXTE de Roger LECUREUX
DESSIN d'André CHÉRET

LE PETIT D'HOMME



CE
NE SONT
NI CELLES D'UN
HOMME, NI CELLES
D'UNE BÊTE !
RAHAN N'A
JAMAIS VU DE
TELLES
TRACES !

COUTELAS AU
POING AUX AGLETES.
LE FILS DE CRÃO
SUIVIT CETTE PISTE
MYSTÉRIEUSE...
...ET SOLDAIN...



"BAGHAÉ !"

REPLAÇANT LES PREMIÈRES, D'AUTRES
TRACES APPARAISSENT, ET CELLES-
CI, IL LES RECONNAISSAIT...

"BAGHAE-
LA-PANTHÈRE"
A BONDÉ SUR
SA PROIE
ICI!



COMME LE GRONDEMENT
DU FAUVE
S'ÉLEVAIT
NON LOIN
DE LÀ, LE
FILS DE
CRAO
S'ÉLANÇA
DANS LES
TAILLIS...



...RAHAN
VEUT SAVOIR!!

IL VEUT
SAVOIR QUEL
ÉTRANGE GIBIER
A TUE "BAGHAE"
AUJOURD'HUI...
OOOOH!



LA PANTHÈRE, RA-
MASSÉE À VINGT
PAS DE LUI, SER-
RAIT ENCORE SA
PROIE DANS SA
GUEULE...

UN
PETIT
D'HOMME!



"BAGHAE"
A VOULU LAISSER
À SES PETITS LE
PLAISIR DE
DÉCHQUETER
SA PROIE!



...LE JEUNE ENFANT ÉTAIT
EN EFFET EN VIE. LE FAUVE
L'ABANDONNA POUR FAIRE
FACE À L'HOMME...



...L'ENFANT HURLAIT DE PEUR.
EFFRAYÉ PAR CE TUMULTE, IL
NE POUVAIT COMPRENDRE
QU'IL ÉTAIT L'ENJEU DE CE
COMBAT FAROUCHE...



UN TERRIBLE COUP DE
GRIFFE VENAIT D'AR-
RACHER LE COUTELAS
D'IVOIRE DES DOIGTS
DE RAHAN... IL PLONGEA
VERS SON ARME EN
MÊME TEMPS QUE BON-
DISSAIT LA PANTHÈRE.



LE FILS DES ÂGES FAROUCHES
ESQUIVA ET PLAQUA BRUTA-
LEMENT LE FAUVE À TERRE...
AINSI MATRISÉE "BAGHAE"
ÉTAIT À LA MERCI DE L'HOMME.



VOILÀ
CE QU'IL
EN CÔTÉ DE
S'ATTAQUER LA-
CHEMENT AUX
PETITS D'HOMME !



LA LAME D'IVOIRE
ALLAIT PORTER
LE COUP MORTEL...



... QUAND LES MAULE-
MENTS DES JEUNES
FELINS SE FIRENT
PLAINTIFS...

VOUS
SUPPLIEZ
RAHAN! VOUS
AVEZ PEUR
QU'IL TUE !

SON COUTELAS
BRANDI, RAHAN
HÉSITAIT...



LE
"PETIT D'HOMME"
A UNE MÈRE,
DONT IL A BESOIN!
"BAGHAE" AUSSI
EST UNE MÈRE!

L'ÊTRE REDRESSA
SOUDAIN, LIBÉRANT
LE FAUVE...



VA,
"BAGHAE"
VA!... RAHAN
T'ÉPARGNE...
RAHAN TE FAIT
GRÂCE !...



LA PANTHÈRE ET SES PETITS
DISPARURENT DANS LA FORÊT...

LE "PETIT D'HOMME" QUI
TENTAIT DE SE REDRESSER...



...RETOURNA LOURDEMENT
SUR SON DERRIÈRE.
LE FILS DE CRAB
POUFFA DE RIRE...

RAHAN
COMPREND
POURQUOI SES
TRACES L'ÉTON-
NAIENT...



...TU NE SAIS
ENCORE QUE
MARCHER A
'QUATRE-PATTES'!
'CEUX-QUI-MARCHENT-
DEBOUT' COMMENCENT
TOUJOURS LEUR
VIE AINSI!



MAIS
D'OÙ VIENS-TU,
"PETIT D'HOMME"?
COMMENT ES-TU
VENU ICI ?

AMUSÉ ET ÉMU
RAHAN REVINT
VERS LE
GRAND FLEUVE.



SANS DOUTE
AS-TU RAMPE
SUR CE RADEAU
POUR JOUER... IL
S'EST DÉTACHÉ ET
LE COURANT
T'A EMPORTÉ !

CE PETIT D'HOMME, BIEN
TROP JEUNE POUR
PARLER, N'ÉMETTAIT QUE
DE PETITS SONS,
TANTÔT PLAINTIFS,
TANTÔT JOYEUX...



RAHAN
TE RECONDUIRA
CHEZ LES
TIENS!

LE FILS DES ÂGES
FAROUCHES ESTIMA
QUE LE CLAN DE
L'ENFANT NE POUVAIT
VIVRE QU'EN AMONT
DU GRAND FLEUVE...



C'EST POURQUOI,
PEU APRÈS, IL
TENTAIT DE REMON-
TER CELUI-CI...
... MAIS LE COURANT
ÉTAIT TRÈS FORT...



...ET CETTE LUTTE
CONTRE LE FLEUVE
S'AVÈRA BIENTÔT
IMPOSSIBLE...

PUISQUE
LE CHEMIN DE
L'EAU NOUS EST
DÉFENDU, NOUS
LE REMONTERONS
SUR TERRE!

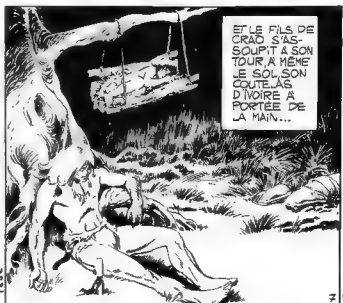


LA RIVE ÉTAIT
ESCARPÉE MAIS
CECI N'ÉTAIT PAS
UN OBSTACLE
POUR LE FILS DE
CRAO DONT LE
CLAN AVAIT VECU
JADIS DANS LES
MONTAGNES
BLEUES...



...ET LE "PETIT D'HOMME"
N'ÉTAIT QU'UN LÉGER
FARDEAU POUR SES
ÉPAULES ROBUSTES...

LA NUIT
TOMBERA
BIENTÔT. J'ESPÈRE
QUE TU N'AS PAS
PEUR DE LA NUIT,
COMME RAHAN
AUTREFOIS!

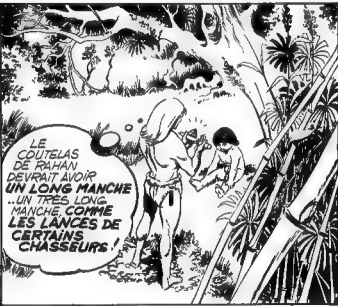


IL RÊVA QU'IL ÉTAIT ATTAQUÉ
PAR UN FAUVE SUBITEMENT,
SANS AVOIR EU LE TEMPS
DE DESCENDRE L'ENFANT
DE SES ÉPAULES...



AUSSI, LE PETIT JOUR
LE TROUVA-T-IL
SOUCIEUX.

RAHAN
DOIT POUVOIR
COMBATTRE AVEC
LE "PETIT HOMME"
SUR SES ÉPAULES!



LE
COUTELAS
DE RAHAN
DEVRAIT AVOIR
UN LONG MANCHE
...UN TRÈS LONG
MANCHE, COMME
LES LANCES DE
CERTAINS
CHASSEURS!

UNE IDÉE, CHEZ LE
FILS DES AGES FA-
ROUCHES, EN ENTRA-
NAIT TOUJOURS UNE
AUTRE... UN INSTANT
PLUS TARD IL AVAIT
COUPÉ UN BAMBOU...



...COMME L'ENFANT
S'EMPARAIT DU
COUTELAS, IL
S'EXCLAMA...

CHUITTTT!!
NE TOUCHE PAS!
CES CHOSSES NE
SONT PAS
POUR LES
"PETITS D'HOM-
MES"!





LIGATURE À L'EXTREMITÉ DU BAMBOU
LE COUTELAS
D'IVOIRE DEVINT
UNE SOLIDE LANCÉ...



LAQUELLE
LUI PERMIT,
PEU APRÈS,
DE CLOUER
AU SOL UN
SERPENT
QUI SE DRESSAIT
SUR
SON CHEMIN.



À CHEVAL SUR SES
ÉPAULES, LE PETIT
D'HOMME MANIFESTAIT
PARFOIS SA
JOIE EN TIRAILLANT
SES LONGS CHEVEUX.
ET RAHAN SE SENTAIT
HEUREUX...
HEUREUX...



LONGTEMPS IL SUIVIT LE
GRAND FLEUVE QUI SERPENTAIT
AU FOND DE LA
GORGE... ET SOUDAIN,
SON CŒUR SE SERRA...



DEVANT LUI S'OUVRAIT UNE
LARGE CREVASSE AU FOND
DE LAQUELLE GRONDAIT UN
TORRENT GROSSISSANT LE
FLEUVE...

RAHAN,
DEVRA-T-IL
REVENIR SUR SES
PAS ? A-T-IL
MARCHÉ TOUT
UN JOUR INUTILEMENT ??



LA PAROI ÉTAIT TROP
ABRUPTÉ POUR RE-
DESCENDRE VERS LE
FLEUVE... ET AUCUN
ARBRE NI LUI PERMET-
TAIT DE JETER UN PONT
SUR CE GOUFFRE. COMME
IL L'AVAIT FAIT UNE FOIS.

© LURE "LE DIEU-MAMMOUTH"



SEUL, RAHAN EÛT PU
FRANCHIR CE GOUFFRE,
IL SE SAVAIT CAPABLE
D'UN TEL SAUT!
MAIS IL Y AVAIT LE
"PETIT D'HOMME" ?...

IL N'EST
PAS ASSEZ
FORT POUR
S'AGRIPPER!
RAHAN...



"ET RAHAN
NE PEUT PAS LE
TENIR CAR IL A
BESOIN DE SES
DEUX MAINS !...
OH ! RAHAN
SAIT CE QU'IL
FAUT FAIRE !



UN INSTANT PLUS
TARD, IGNORANT LES
PLEURS DU "PETIT
D'HOMME" RAHAN, LUI
ENTRAVAIT LES JAMBES
ET LES BRAS À L'AIDE
D'UNE LIANE...



PUIS IL PROJETA SA "LANCE"
DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA
CREVASSE, AUTANT POUR NE
PAS ENTRAVER SON SAUT
QUE POUR S'INTERDIRE
D'HÉSITER...

CE
COUTELAS
EST TROP PRÉ-
CIEUX POUR RAHAN.
MAINTENANT, MÊME
S'IL A PEUR, RAHAN
DEVRA SAUTER!

CLAC!

SAISSANT LA LIANE
OÙ GEIGNAIT L'EN-
FANT IL PLAGA CELUI-
CI SUR SON DOS,
COMME UN CHAS-
SEUR UN CARQUOIS.
PUIS IL PRIT SON
ÉLAN ...



CONFIANCE,
"PETIT D'HOMME"!

IL COURUT VERS
LE GOUFFRE, BEANT
À PEINE ALOURDI
PAR SON PRÉCIEUX
FARDEAU... VINGT
PAS LE SÉPARAIENT
DU VIDE... QUINZE...
DIX... CINQ...



...TOUS SES MUSCLES SE DÉTENDIRENT
ET IL PARUT S'ÉVOUER... SES DOIGTS
S'OUVRIRENT POUR S'AGRIPPER AU
REBORD QU'IL N'ATTEINDRAIT... IL LE
SAVAIT... QUE DE JUSTESSE!



UN CRI D'EFFROI
INTERROMPIT LE
CRI DE VICTOIRE...
SOUS LE CHOC
LA LIANE RETE-
NANT L'ENFANT
S'ÉTAIT BRISÉE.

...ET SEUL UN
PRODIGEUX
REFLEXE DE
RAHAN LU
PERMIT D'HAR-
PER AU VOL
L'ENTRAVE DU
"PETIT D'HOMME".



...RETENANT L'ENFANT
D'UNE MAIN, LE FILS
DE CRAO S'AGRIPPAIT
DE L'AUTRE...
IL N'AVAIT PLUS QUE
CETTE MAIN POUR
SE HISSER, LUI ET LE
"PETIT D'HOMME"...



CE FUT UN
LENT ET
DOULOUREUX
RETABLI-
SEMENT...
SON COUDE PRIT
ENFIN APPUI SUR
LA ROCHE... SON
TORSSE SUIVIT...



ILS ETAIENT SAUVÉS!

RAHAN
N'A JAMAIS EU
AUSSI PEUR DE
SA VIE / MAIS IL
EST FIER DE
T'AVOIR AMENÉ
DE CE CÔTÉ DU
GOUFFRE.
"PETIT D'HOMME"!



DE CE CÔTÉ DE LA CREVASSE UNE
PENTE DOUCE DESCENDAIT VERS
LE FLEUVE... LE FILS DES AGES
FAROUCHES RÉCUPÉRA JOYEU-
SEMENT SA LANCE...



C'EST AVEC
LA MÊME
JOIE QU'IL LA
PROJETA, PEU
APRÈS VERS
CES CURIEUX
FRUITS DE
BOIS DONT IL
AVAIT APPRÈ-
CIÉ JADIS LA
SAVEUR *



* LIRE "LA HORDE FOLLE".

IL BRISA UNE NOIX
SUR UNE PIERRE...

BOIS,
"PETIT D'HOMME"
BOIS!... CEUX-QUI-
COURENT-DANS-
LES-ARBRES, LES
SINGES, ADORENT
CE LAIT...



...ET NOUS
NE SOMMES
GUERE DIFFÉ-
RENTS D'EUX!

RAHAN RETROU-
VAIT LES GESTES
QU'IL AVAIT VU
FAIRE AUX
FEMMES DE-SA
HORDE QUAND
LUI-MÊME
N'ÉTAIT QU'UN
"PETIT D'HOMME"



JE CROIS,
CETTE FOIS,
QUE NOUS AVONS
RETROUVÉ LES
TIENS ! REGARDE
TOUT LA-
BAS !..



L'ENFANT BABILLAIT
ET LUI FRAPPAIT LA
TÊTE DE SA PETITE
MAIN, TANDIS QU'IL
DESCENDAIT VERS
LE FLEUVE SONTILLANT.



AU LOIN, SUR LA BOUCLE DU GRAND FLEUVE,
SE DRESSAIENT DES HUTTES... LES RADEAUX
ALIGNÉS SUR LA BERGE ANNONÇAIENT UN
VILLAGE DE PÊCHEURS...



LE FILS DE CRAO, QUI S'ÉTAIT
ENGAGÉ SOUS LES FRONDAI-
SONS, ENTENDIT S'ÉLEVER
DES APPELS DANS UN LANGAGE
QU'IL NE CONNAISSAIT PAS...
ET IL VIT SURGIR DES HOMMES...



**NAX, OUADAK, NAYHA
KASOUK, NAWAKI!**
NAARIUK... NAKO
WOUANDAK LAS DA

Voilà celui qui a
enlevé Kodik!!
Capturons-le, frères!
Capturons-le!! Il doit
être puni!!



RAHAN NE COMPRET
PAS CES MOTS MAIS
IL VIT LE CLAN S'ÉLANCER

LE PÈRE
DU "PETIT
D'HOMME" EST
PEUT-ÊTRE
PARMI EUX!

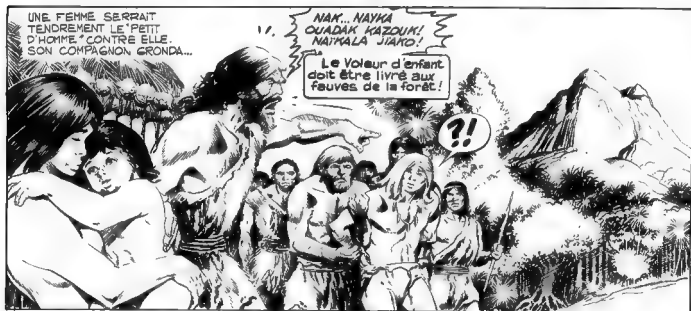


.. ET RAHAN
NE PEUT PAS
SE BATTRE AVEC
CE CLAN!

.. LE FILS DE CRAO
LAISSA CHOIR SA
LANCÉ À SES
PIEDS POUR PROU-
VER SES BONNES
INTENTIONS...



...MAIS LES HOMMES
LUI ARRACHÈRENT
L'ENFANT ET LE SAI-
SIRENT BRUTALEMENT...
UN INSTANT PLUS TARD
ILS L'ENTRAÎNÈRENT
VERS LE VILLAGE...







MAIS LA PANTHÈRE
FIT LENTEMENT DEMI-
TOUR ET, D'UN LÉGER
GROGNEMENT, INVITA
SES PETITS À LA SUIVRE.



RAHAN
A ÉPARGNÉ
BAGAE... ET
BAGAE LE RE-
MERCE EN
L'ÉPARGNANT
À SON
TOUR!



... LES BÊTES
SÉRAIENT-ELLES
PLUS LOYALES, PLUS
RECONNAISSANTES
QUE "CEUX-QUI-
MARCHENT-
DEBOUT" ?!



D'INCOMPRÉHENSIBLES
APPELS S'ÉLEVAIENT DU
VILLAGE DE PÊCHEURS...
UN MOT REVENAIT SANS
CESSER : 'KADIK! KADIK!
KADIK!..'
??!



UN BUISSON S'ÉCARTAIT
DEVANT LE "PETIT D'HOMME"
QUI VACILLAIT SUR SES
JAMBES... ET L'ENFANT
ÉTREIGNAIT LE COUTELAS
DE RAHAN !..

OOOOOH!



DANS LES TAILLIS
ALENTOUR LES
PÊCHEURS S'ÉTAIENT
REPANDUS ET
APPELAIENT...

KADIK !!!
KADIK !!!

DANS LES TAILLIS
ALENTOUR LES
PÊCHEURS S'ÉTAIENT
REPANDUS ET
APPELAIENT...

KADIK !!!
KADIK !!!

ALIQUAKA
NAYDA JIAKO
NOGO KANO?
WARTENNE
KAZOUKA!
NAHYAKA !!

L'ennemi s'est
peut-être libéré.
femme?... Paul-
être a-t-il de
nouveau enlevé
notre Kadik!
Nous aurions
du le tuer !!

ALIQUAKA
NAYDA JIAKO
NOGO KANO?
WARTENNE
KAZOUKA!
NAHYAKA !!

L'ennemi s'est
peut-être libéré.
femme?... Paul-
être a-t-il de
nouveau enlevé
notre Kadik!
Nous aurions
du le tuer !!

KAN CHAKALAC
GLAHAK! KAN!!
KAN!!
Non, Glahak!..
Regarde!
Regarde!

L'HOMME ET LA FEMME,
LES PARENTS DE KADIK,
S'ÉTAIENT IMMOBILISÉS...

KAN CHAKALAC
GLAHAK! KAN!!
KAN!!
Non, Glahak!..
Regarde!
Regarde!

L'HOMME ET LA FEMME,
LES PARENTS DE KADIK,
S'ÉTAIENT IMMOBILISÉS...

KAN CHAKALAC
GLAHAK! KAN!!
KAN!!
Non, Glahak!..
Regarde!
Regarde!

L'HOMME ET LA FEMME,
LES PARENTS DE KADIK,
S'ÉTAIENT IMMOBILISÉS...

CE QU'ILS VOYAIENT DANS LA CLAIRIÈRE FAISAIT BATTRE ENRAGEMENT LEUR CŒUR...

OUAKAD NAI JOYA NAKA GLAHAK MAJOC KA !

Il fait comme avec toi, GLAHAK ! COMME AVEC TOI !

CE QU'ILS VOYAIENT DANS LA CLAIRIÈRE FAISAIT BATTRE ENRAGEMENT LEUR CŒUR...

OUAKAD NAI JOYA NAKA GLAHAK MAJOC KA !

Il fait comme avec toi, GLAHAK ! COMME AVEC TOI !

CE QU'ILS VOYAIENT DANS LA CLAIRIÈRE FAISAIT BATTRE ENRAGEMENT LEUR CŒUR...

OUAKAD NAI JOYA NAKA GLAHAK MAJOC KA !

Il fait comme avec toi, GLAHAK ! COMME AVEC TOI !

LA-BAS,
L'ENNEMI
ÉTAIT
TOUJOURS
CRUCIFIÉ,
SON
COUTELAS
POSE
SUR
SA
POITRINE...

ET KADIK, SA JOUE
COLLÉE À CELLE
DE L'ENNEMI,
BABILLAIT COMME
IL NE L'AVAIT
JAMAIS FAIT !..

LA-BAS,
L'ENNEMI
ÉTAIT
TOUJOURS
CRUCIFIÉ,
SON
COUTELAS
POSE
SUR
SA
POITRINE...

ET KADIK, SA JOUE
COLLÉE À CELLE
DE L'ENNEMI,
BABILLAIT COMME
IL NE L'AVAIT
JAMAIS FAIT !..



GAI-LURON VOUS PROPOSE UN JEU...

"Le gardien du MUSÉE GAI-LURON s'est trompé en plaçant les pancartes sous les différents tableaux. A vous de les remettre sous les tableaux correspondants."



HEUREUX



CYNIQUE



MÉLANCOLIQUE



FARCEUR



FURIEUX



HAUTAIN



SOMNOLENT



SURPRIS

EVIDEMMENT, CE N'EST PAS POSSIBLE TANT QU'IL NE PORTERA PAS LE GADGET DE LA SEMAINE PROCHAINE...

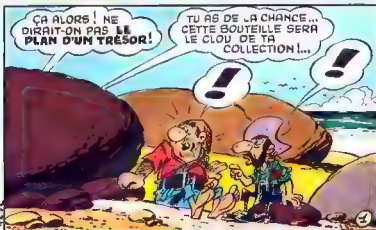
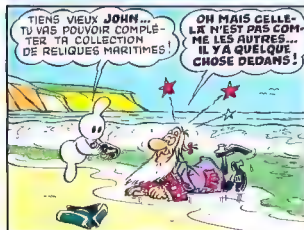
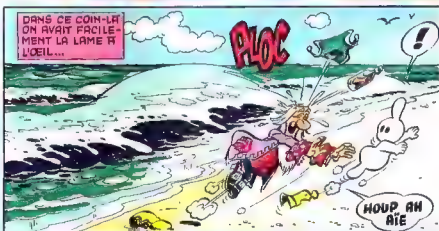
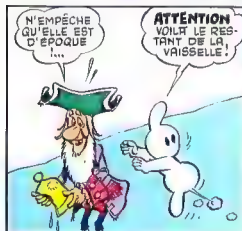
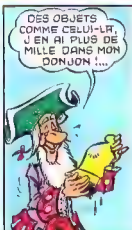
LE TRÉSOR DU NABAB APOU

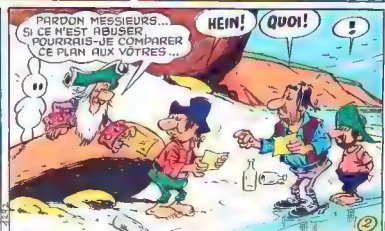
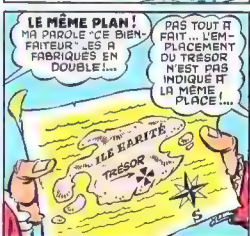
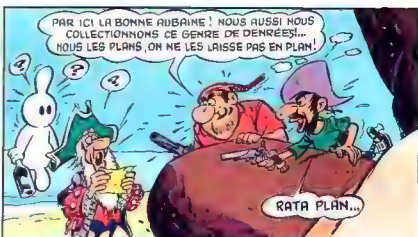
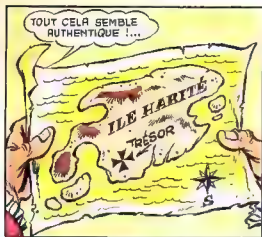
TU VOIS ARTHUR, MON SEUL PLAISIR EST DE VENIR PARFOIS ME PROMENER SUR CETTE PLAGE...

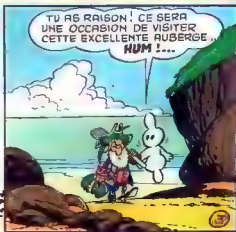
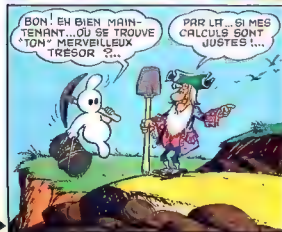
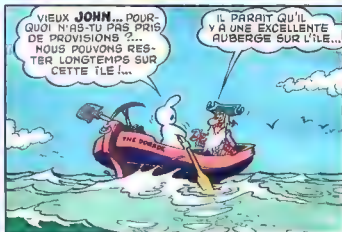
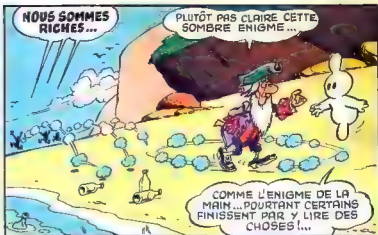
LE PETIT FANTÔME AVAIT EU MISSION D'ALLER HANTER LE DONJON DU CAP HYLEIR, PROCHE DU PAN-TALON GOLFÉ DANS LE CUMBERLAND... CE DONJON ÉTAIT HABITÉ PAR UN PAUVRE ERMITTE, ET COMME LUI-MÊME ÉTAIT AUSI UN PAUVRE HÈRE MYTHE, IL SE LIA RAPIDEMENT D'AMITIÉ AVEC LUI...

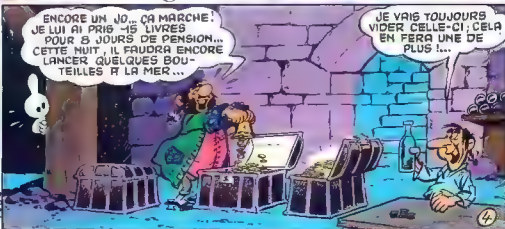
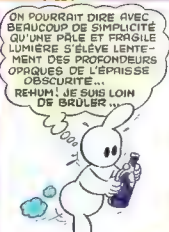
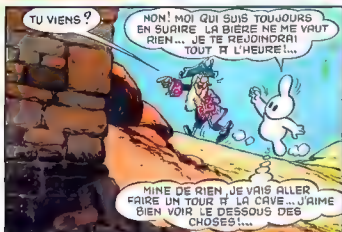
EN SOMME, TU ES UN HOMME À LA PLAGE !...

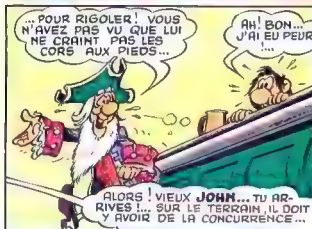
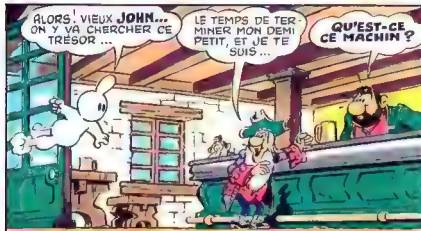
AVEC ARTHUR LE FANTÔME PAR LEZARD

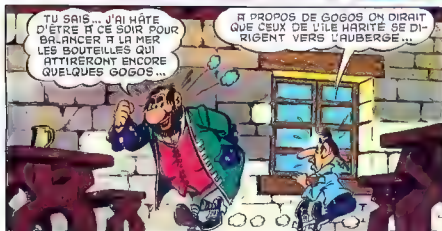
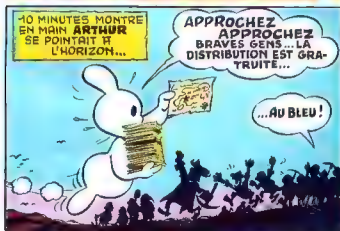
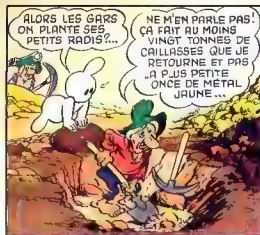


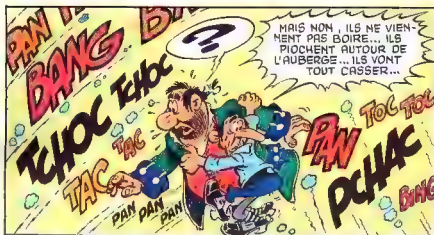








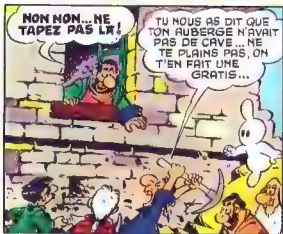




MAIS NON, ILS NE VIENNENT PAS BOIRE... ILS PLOCHENT AUTOUR DE L'AUBERGE... ILS VONT TOUT CASSER...



DES AUTRES PLANS ! OH ! DITES... ÇA NE VA VRAIMENT PAS !...



QU'ILS ÉTAIENT BÊTES LES GARS DE L'AUBERGE, ILS NE SAVAIENT MÊME PAS QU'IL Y AVAIT UNE CAVE...

TU N'AS RIEN COMPRIS... TU QUOI ?

* BIEN MAL ACQUIS NE PROFITE JAMAIS... " COMME DISAIT... COMME DISAIT... LE PROVERBE !...



FIN

Vous retrouverez
Nos aventures
dans...



GLOP-GLOP!

TEXTES Roger LECUREUX.

DESSINS Gérard FORTON.

TEDDY TED

LE SOSIE

...TU N'AURAS JAMAIS
DU METTRE TON NEZ
DANS CETTE AFFAIRE,
COW-BOY : TU NOUS
OBLIGES À T'OFFRIR
CETTE CRAVATE DE
CHANVRE !

LE MARSHAL DIXSON ET
SES HOMMES POUSSÈRENT
TEDDY TED VERS LE NOEUD
COULANT QUI SE BALANÇAIT
DANS LE CIEL...

TOUT COMMENÇA LA VEILLE AU "SHERIFF'S OFFICE" DE TOMBSTONE.

VOUS AVEZ DE LA
VISITE, PECOS... LE
CHEVAL DE CET HOMME
BOITE... IL N'AURAIT PAS
FAIT UN MILLE DE
PLUS !...

LE SHERIFF DE L'INCONNU OMBRAIT SON VISAGE FATIGUÉ...

ÊTES-VOUS AU
COURANT DE ÇA,
SHERIF ?...

NON... CETTE "MISE À
PRIX" NE N'EST PAS
ENCORE PARVENUE...
MAIS... MAIS...
IL S'AGIT
DE VOUS !!

LE FRONT DE L'HOMME PORTAIT LA MÊME CICATRICE
QUE CELUI DE L'OUTLAW RECHERCHÉ !



DIKSON A MOINS DE SCRUPULES QUE LES HOMMES QU'IL TRAQUE ! L'ESSENTIEL POUR LUI, EST D'EMPOCHER LES 1000 DOLLARS ...

... ET MÊME SI L'AVENIR DEVAIT RÉVÉLER SON ERREUR MA RESSEMBLANCE AVEC BENNY EST TELLE QU'ON LUI PARDONNERAIT SA "MEPRISE" !

OLD PÉCOS ET TEDDY ÉCHANGERAIENT UN REGARD... NOUS NE POUVONS PAS LAISSER TUER UN INNOCENT ...

IL POURRAIT SE CACHER QUELQUES JOURS AU "TRIANGLE"

D'ACCORD TEDDY... J'IRAI VOUS RENDRE VISITE DEMAIN... NOUS ESSAIERONS DE VOIR PLUS CLAIR DANS CETTE AFFAIRE ...

MERCI, SHÉRIF...
MERCI, COW-BOY ...

LA NUIT TOMBAIT ET NUL NE PRÊTA ATTENTION AUX DEUX HOMMES

LE MARSHAL NE DEVRAIT PAS TARDER À ARRIVER À TOMBSTONE !

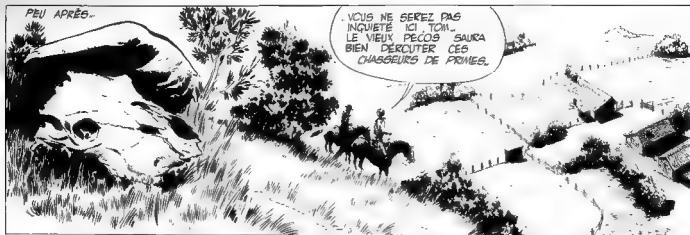
COMMENT SAURAIT-IL QUE VOUS Y ÊTES VENU ... ?

DIKSON NE LÂCHE JAMAIS SON "GIBIER"

DEPUIS QU'IL LE TRAQUE, IL A TOUJOURS SU RETROUVER SA PISTE ! JE CRAINS MÊME QU'IL NE DÉCOUVRE CELLE-CI ...

JE NE CROIS PAS !
SUIVEZ-MOI ...

TEDDY ENTRAÎNA TOM LAND VERS LA RIVIÈRE OÙ LEURS MONTURES NE LAISSERAIENT PAS DE TRACES...



ET L'AUTRE
CAVALIER ?

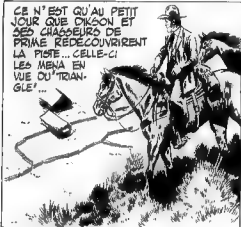
UN COMPLICE, SANS
DOUTE... EH BIEN, NOUS
PÉRONONS D'UNE PIERRE
DEUX COUPS...



HA! HA! HA!... CES IMBÉCILES PENSENT NOUS
DÉPISTER AVEC CETTE VIEILLE RUSE DE LA RIVIÈRE...
JE SUIS SÛR QUE NOUS RETROUVERONS LEURS TRACES
EN AMONT...



CE N'EST QU'AU PETIT
JOUR QUE ONSON ET
SES CHASSEURS DE
PRIME RÉDECouvRIRENT
LA PIÈTE... CELLE-CI
LES MENA EN
VUE QU'TRI-
GLE...



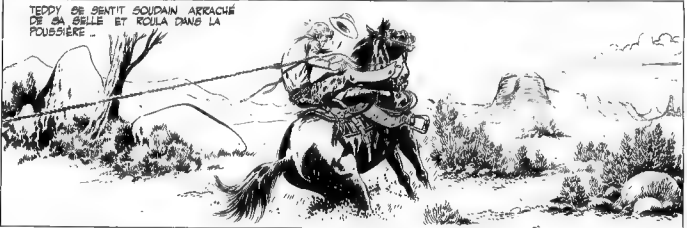
REGARDEZ CE COW-BOY, LA-BAS.
L' MONTE LE CHEVAL DE CLARK
BENNY !



...CE N'ÉTAIT QU'UNE FOULURE.
MON VIEUX... CETTE
PETITE PROVAIANCE
REMETTEZ EN PLACE...



TEDDY SE SENTIT SOUDAIN ARRACHÉ
DE SA SÈLLE ET ROULA DANS LA
POUSSIÈRE...



- PAS UN GESTE, COW-BOY ! J'AIMERAIS QUE TU
ME DISES QU'EST PASSE
LE PROPRIÉTAIRE DE CE
CHEVAL...



TEDDY COMPRIT QU'IL AVAIT AFFAIRE AU MARSHAL DIXON.

JE NE CONNAIS PAS CET
HOMME ! J'AI TROUVÉ LE
CHEVAL À L'AUBE,
RÔDANT DANS LES
COLLINES...



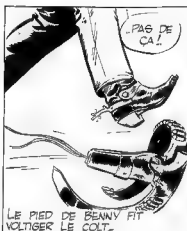








LE CON-BY APERÇUT SON HOLSTER
TOUT PRÈS. SA MAIN VOLA VERS LA
CROSSE DE L'ARME, MAIS...



LE PIED DE BENNY FIT
VOLTIGER LE COLT.

ET TEDDY VIT LE GREDIN QUI S'ACCROU-
PISSAIT, SA WINCHESTER BRAQUÉE
SOUS LA TABLE.



UN BRUIT ÉTRANGE RÉTENTIT ET BENNY
POURSUIVANT SON MOUVEMENT,
S'AFFAÎSSA DOUCEMENT SUR LE
PLANCHER.



YÉ CROIS
QU'APRÈS CUNE
CHOC PAREIL, MA
GUITARE AURA
BESOIN D'ÊTRE
ACCORDÉE

PEL APRÈS, TEDDY LIVRAIT CLARK BENNY AU
MARSHAL DIXON.



JE CROIS QUE LA
PRIME TE REVIENT,
CON-BY.

JE N'EN
VEUX PAS!



ACCÉPTE CETTE PRIME TEDDY.
NE SÉRA-T-CE QUE POUR
OFFRIR UNE NOUVELLE
GUITARE À SANCHO!



FIN DE
L'ÉPISODE

AINSI S'ACHEVA CETTE
AVENTURE AU COURS DE
LAQUELLE TEDDY TED ET LE
SHERIF DE TOMBSTONE
S'ÉTAIENT FAITS, DURANT UNE
NUIT, LES COMPLICES INVOLON-
TAIRES DU PLUS FOURBE DES
OUTLAWS.

POURQUOI PIF EST-IL SONGEUR ?



IL PENSE

A SA PROCHAINE AVENTURE :



"ECHO
ES-TU LA"?

le PENSE JEU

O.-A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose des idées pour toujours vous amuser. Collectionnez-les, cela vous fera une réserve intarissable de distractions.

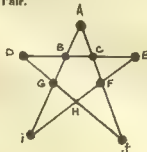
*Un jeu
venu d'ailleurs :*

LAM-TURKI (Inde-Bengale).

Tracez une étoile à six branches et disposez un jeton sur chaque intersection moins une. La partie va se jouer sur les neuf jetons placés et sur l'intersection vide (ici, H). Le jeu consiste à éliminer tous les jetons sauf un qui reste sur la piste. L'élimination se fait selon le principe de la prise au jeu de Dames : est pris tout jeton par dessus lequel saute un autre jeton. Mais comme aux dames, le jeton « preneur » doit être placé à l'intersection contiguë à celle du jeton pris et il doit pouvoir se placer, le saut effectué, sur une intersection vide. Par exemple, le jeton « E » peut prendre le jeton « G » : il se trouve à côté et peut se placer sur l'intersection H, qui est libre. De même, le jeton « D ».

En procédant ainsi, le joueur va donc éliminer un à un les jetons posés sur l'étoile. S'il a procédé avec astuce il n'en restera finalement plus qu'un : son jeu aura réussi.

C'est un jeu passionnant, mais moins facile qu'il en a l'air.



● : pions.

JOURNAL DES JEUX

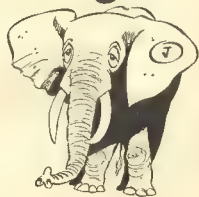


**Retrouvez
cette
semaine
le
jeu-**

**concours primé
qui vous fera gagner**

**250 F et un transistor
en rendant
à chacun des
personnages
son véhicule.**

Le résultat paraîtra dans
PIF N° 1298.



Une blague de
**MOHAMED EMBA-
RECK, ALGER :**

Deux hommes bavardent au café.

— Je voudrais te raconter une histoire, dit l'un d'eux mais je ne m'en souviens plus très bien, c'était à propos d'un boomerang

Alors l'autre s'écrit aussi tôt :

« Ne t'en fais pas, elle va te revenir! »

GAGNEZ 250 F

et un transistor
"RADAR" trois gammes
à modulation de fréquence



*avec le jeu-concours
primé en rendant à
chacun de ces person-
nages le véhicule de
son époque.*

Il s'agit de rendre à chacun son moyen de trans-
port. Pour cela, il vous suffit d'inscrire dans le
bulletin-réponse, face aux numéros, la lettre du
véhicule. Ensuite, classez les véhicules, par ordre
de préférence, c'est-à-dire celui que vous pré-
férez en n° 1, ainsi de suite et vous placerez en
dernier celui que vous aimez le moins.



ATTENTION : RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu correctement aux questions, aura fourni une liste de préférences semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les réponses que vous aurez trouvées (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1292

B. P. PARIS 9010

Il devra être posté au plus tard le mardi 10 mars à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1293.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France, en Belgique ou en Algérie.

Découpez suivant le pointillé

BULLETIN-RÉPONSE

NOM Prénom

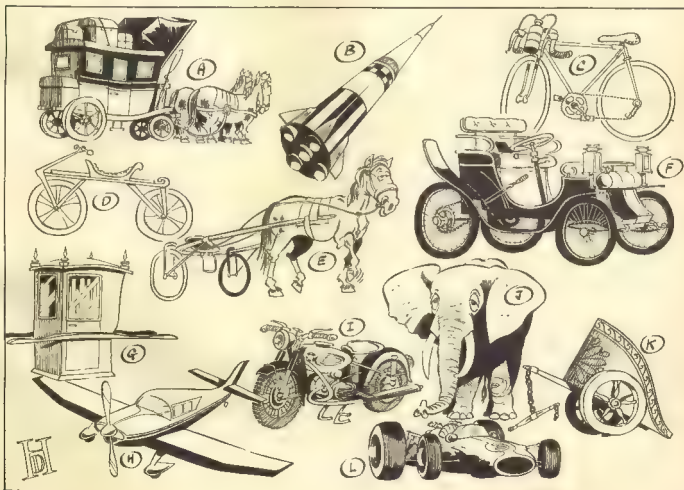
Age

Rue N°

Ville

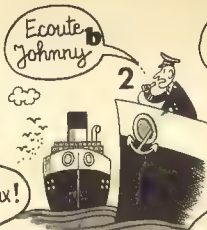
Département

Personnages	Véhicules	Liste de préférences
1. 8	L	Je classe en
2. 6	B	1°
3. 7	J	2°
4. 10	P	3°
5. 1	C	4°
6. 3	S	5°
7. 2	H	6°
8. 9	V	7°
9. 4	E	8°
10. 11	A	9°
11. 12	D	10°
12. 5		11°
		12°





a C'est fameux!



Ecoute **b** Johnny



Ne criez pas si fort! **c**



d Venez vite l'eau monte

Je suis en bas de chez vous dans 3 minutes **e**



5

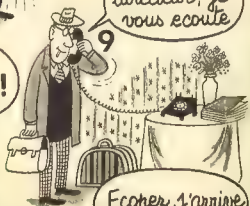


Au 23 de la rue de la Pompe **f**



6

h Ici le directeur, je vous écoute

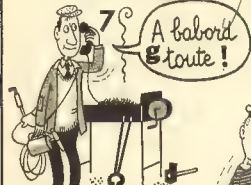


9

Au secours!



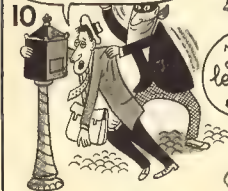
8



7

A babord & toute!

Ici **i**, c'est papa, pour vous dire que Jeannot n'ira pas à l'école



10

J'ai perdu le gouvernail est coincé **j**



11



12

Ecoupez, j'arrive **k**

GRING

le jeu

des bulles

PAR
ROGER
DAL

Bulles au bout du fil...

Cette page est pleine de gens qui téléphonent. On peut évidemment les grouper deux par deux : celui qui parle et celui qui répond. En vous basant sur les bulles, dites « qui parle à qui »... Cela vous obligera bien sûr à rendre chaque bulle à celui ou à celle qui l'a prononcée.

MOTS CROISÉS "FLASH"

Horizontalement :

1. Petit prépuce.
2. Qualifie un criminel très sec.
3. La coquille le porte au bout du doigt. — Petit mot en reliant deux autres.
4. On y grimpe quand il est de Cocagne.
5. Aigre souvent le pleureur.

Verticalement :

1. Sortes de petits navets rouges et blancs.
2. Unité de mesure agraire.
3. A moitié vide. — Achemin.
4. But élevé qu'on essaie d'atteindre et selon lequel on modifie sa vie et ses actes.
5. Ronger.

O.-A. GRANDJEAN

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

Acrostiche

Dans les cases des 7 rangées horizontales de cette grille, placez les mots correspondant aux définitions que voici :

1. Après le travail.
2. Pôles situés dans les Pyrénées.
3. Il sépare la Chine de la Corée du Nord.
4. Lespes de plomb dans le désordre.
5. Dans la main de l'ouvrier ou de l'artisan.
6. Dans la coquille de certains coquillages.
7. Sous-préfecture d'Eure-et-Loir.

Si vos mots sont exacts, vous pourrez lire de haut en bas dans les colonnes des extrémités, et dans le sens des flèches :
— à gauche le prénom ;
— à droite le nom
de l'acteur français incarnant un célèbre inspecteur à la télévision.

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

MOTS CHAMPIONS

O.-A. GRANDJEAN

Horizontalement pas de problème, verticalement toutes les définitions vous sont données dans le désordre. A vous d'inscrire les mots qui leur correspondent à la bonne place.

Ce qui donne :

Horizontalement :

1. Vaincus victoires.
2. Note souvent employée à la place de de.
3. Célèbre fabuliste grec.
4. Soit alternativement, vout, oranges et rouges.
5. Peut être surmonté d'un beldaquin. — Bout de pote.
6. Long poème de Virgile dont le héros principal est troyen.

Verticalement :

(définitions dans le désordre).

Partie dure ou pain.

On le trouve dans le pré ou sur une carte à jouer.

Il se situe au large de la pointe du Raz.

Le début et la fin de la paix.

Type de voiture.

Désignent un saint sur le calendrier. — Abîmé par l'usage.

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						



**CINQ
EN UN**

PAR O. A. GRANJEAN

le facteur est dans la malle !

La malle-poste, cette fois, est bien arrivée, et avec elle, le « facteur » et son courrier. Tout est calme et paisible. Aucun incident à signaler dans ce petit village du Far West, où vous allez pouvoir jouer en toute tranquillité.

1. Cherchez cinq anomalies dont quatre sont des anachronismes.

2. L'étoile du shérif, un étrier et un éperon ont disparu : retrouvez-les.

3. Le préposé au journal local a été victime d'un mauvais coup de vent, la phrase qu'il était en train d'imprimer s'est dispersée. C'était un proverbe : reconstituez-le.

4. Notre ami GRING a placé dans son dessin cinq détails rigoureusement identiques : où sont-ils ?

5. Un jeu d'astuce : essayez de partager la cible en huit parties égales de telle sorte que chacune contienne trois points d'impact (le jeu porte sur le carré tout entier et pas seulement sur le cercle).

Je vois tout...

Voici 3 rangées de 7 cartes chacune, soit 21 en tout; les autres cartes sont inutilisées et les figures et points des 21 sont bien visibles. Je me retourne, vous en choisissez une par la pensée seulement. Je reviens, ramasse les 3 rangées, les rééale et, cette fois, vous me dites uniquement dans quelle rangée se trouve la carte choisie. A nouveau, je ramasse le tout, et, une seconde fois, j'éale le tout en 3 rangées. Encore une fois, dans laquelle est votre carte ? Vous me le dites, je ramasse les cartes et les éale figures et points contre la table. Aucune n'est visible; toutes sont semblables. Pourtant, je vous désigne sans hésitation cette carte choisie que pas une fois vous ne m'avez désignée.



Le truc ? ... Il faut que :

1. Chaque fois que vous dites dans quelle rangée se trouve la carte choisie, je ramasse le tout, verticalement pour chaque rangée et

que celle où est votre carte, soit placée entre les deux autres. Exemple : si vous me dites que la carte est dans la rangée « droite », il faut mettre celle du « milieu » dessous et la « gauche » dessus.

2. Après trois fois, le jeu est retourné pour que les cartes soient toutes invisibles, mais on sait que, automatiquement celle qui aura été choisie par vous sera la onzième. Vous la repérez donc au passage et la désignez le plus simplement du monde.

Sur notre dessin, les cartes ont simplement été notées selon l'alphabet et c'est dans l'ordre A, B, C, etc., qu'elles doivent être ramassées les trois fois.

Je devine tout...

Avec ce calcul savant, étonnez vos copains. Sur une feuille de papier :

- 1° Écrivez votre date de naissance.
 - 2° La date d'un événement quelconque, à votre choix.
 - 3° L'âge que vous avez eu ou aurez cette année.
 - 4° Le temps écoulé, en années, entre l'événement (2°) et la présente année.
 - 5° Additionnez ces quatre nombres.
 - 6° Et maintenant, divisez cette somme par 2.
- Vous trouverez invariablement, et dans tous les cas, le millésime de l'année, c'est-à-dire 1970 actuellement.**

Un exemple :

1° Une personne écrit sa date de naissance.....	1930
2° La date (par exemple) de son mariage.....	1950
3° L'âge qu'elle a cette année.....	40
4° Le temps écoulé (en années) entre l'événement de 1950 et la présente année, 1970).....	20

Et en divisant 3 940 par 2, on obtient : 1970.

3 940

Voilà qui réussit à tous les coups et pour n'importe qui : très jeunes, jeunes, vieux ou très vieux. Essayez, vous en serez convaincus.

A. GEO-MOUSERON.



NOTICE DE MONTAGE

Plier chaque papillon en deux, suivant le rectangle. Passez un à un les deux élastiques entre les pages, bien formées (fig. 1).

En prenant une paire d'ailes dans chaque main, imprimez un mouvement rotatif, selon les flèches de la figure 2. Continuez ainsi une dizaine de fois en prenant garde que la torsade obtenue soit bien centrée et bien régulière, entre chaque paire d'ailes (fig. 3).

Avez-vous jamais vu vos camarades surpris ? Grâce au papillon tourniquet que PIF vous offre cette semaine, vous rirez de leur stupéfaction.

Pour cela, montez le papillon suivant les indications ci-dessus. Une fois réalisés, vous le placerez entre les pages de votre journal. Vous disposez de dernier bien en évidence et attendez. Quelqu'un, attiré par votre PIF, ne tardera pas à l'ouvrir pour le lire. Alors, à cet instant même, le lecteur stupéfait, verra le papillon s'échapper d'entre les pages et ne pourra le rattraper. Mais vous, ce que vous ne pourrez rattrapper, c'est votre rire !

TOURNIQUET



ENIGME...

PAR MOALLIC



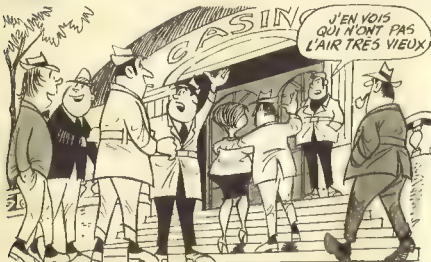
Chaque semaine, LUDOVIC vous propose de dénouer une énigme. Regardez bien chaque détail et bonne enquête !

Interdit aux mineurs

Au casino de Bois-les-Bains, la salle de jeux est interdite aux mineurs, mais de jeunes fraudeurs arrivent parfois à y pénétrer.



1. Le directeur du casino convoque Ludovic et lui demande d'exercer une surveillance discrète pour déceler les fraudeurs.



2. Ludovic, posté devant l'entrée du casino, remarque quelques visages qui lui paraissent bien jeunes.



3. Il aborde courtoisement un jeune homme et lui pose quelques questions au sujet de son âge.



4. Un autre jeune homme se prête complaisamment à son interrogatoire.



5. Il interroge un troisième client du casino, réfléchit, et il arrête l'une des trois personnes interrogées.

ET VOUS, AVEZ-VOUS RÉSOLU CETTE ÉNIGME ?

SI OUI, BRAVO ! SEMAINES À VENIR, LA SOLUTION EN DERNIÈRE PAGE DU JOURNAL DES JEUX

1

2

3



RÈGLE DU JEU

faites tourner les « voitures » dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, case par case, selon les dés en pouvant changer de piste à votre gré, en avant, en arrière, à droite ou à gauche. L'intérêt de chaque joueur est d'éliminer les concurrents et pour cela tous les moyens sont autorisés, queue de poisson, collision de plein fouet, etc., comme sur un vrai parcours.

Pour renverser un adversaire, il faut terminer sa propre course dans la case qu'il occupe par le côté, si ce dernier est près du bord extérieur du stade, il revient au point de départ, si au contraire il se trouve au milieu, vous le poussez seulement dans la case parallèle au parcours; mais si cette autre case est également occupée, celle près du bord est « renversée », elle attend deux tours pour repartir si c'est le bord intérieur; alors que celle du milieu, décalée d'une case, n'attend qu'un tour pour repartir. Si vous rattrapez un concurrent dans sa propre case en arrivant par derrière, vous le « poussez », donc il avance d'une case grâce à vous. Dans ce cas, contournez-le et tâchez, en « roulant » côté à côté de l'envoyer dans le décor.

Les cases grises dans les angles sont des bottes de paille, à éviter. Sinon, vous sautez un tour avant de repartir une première fois en marche arrière.

Si une voiture est renversée plus de trois fois à l'extérieur du stade, le joueur est éliminé du jeu.

JEU DU ST



4

5

6

OCK CAR



ARRIVÉE

JEU DU STOCK CAR

Vous connaissez tous les massacres de voitures des courses de stock car, eh bien, ce jeu simple et amusant vous permettra de participer à ce passionnant sport automobile.

Découpez les six voitures pions, collez-les sur du carton léger, ce sera plus facile à manipuler et durera davantage. Placez-les respectivement sur les cases de départ numérotées de 1 à 6. Vous pouvez jouer de 2 à 6, mais si vous n'êtes que 2, il faudra de préférence former des équipes en prenant au moins deux voitures chacun. Pour partir, il vous faudra attendre de faire 6 avec le dé. Une fois parti, vous avancez selon le résultat du dé. Il faut faire trois fois le parcours et le premier qui franchit l'arrivée a gagné la prise.





Les lecteurs nous racontent "les meilleures"



Chaque semaine, nos lecteurs nous envoient leurs meilleures blagues, leurs meilleures charades et devinettes. Voici donc les envois que le jury, dirigé par R. DAL, a sélectionnés aujourd'hui.

Vous aussi, écrivez-nous à :

PIF
RUBRIQUE DES JEUX
126, rue La Fayette.
B.P. 77.X.
75 — PARIS-X

Une devinette de Djoumi-Hakima, Alger.
Qui a cinq doigts mais ne possède pas d'ongles?
R. Le gant

Une charade de D. Rémy, Metz.
Mon premier laisse des traces.
Mon deuxième est un rongeur.
Mon troisième peut faire mal.
Mon tout se déploie dans le ciel.
R. PARACHUTE (Pas — Rat — Chute).

Une histoire drôle d'André Sauvage, Ablon.
Cela se passe chez les fous.

Un fou se promène dans l'asile avec une passoire à la main. Le gardien lui demande :

— Pourquoi te promènes-tu avec cette passoire?

Et le fou lui répond :

— Pour passer le temps!

Une histoire de Raymond Sob, Domerat.

Un homme rentre dans un restaurant. Il demande la carte. Soudain, il questionne le garçon :

— Qu'est-ce que le caviar?

— Ce sont des œufs d'esturgeon, monsieur.

— Bien! répond celui-ci, faites-m'en deux sur le plat!

Roger DAL a choisi cette devinette de Yvon Morvan, Lorient, comme le meilleur envoi de la semaine. Il recevra un magnifique cadeau.

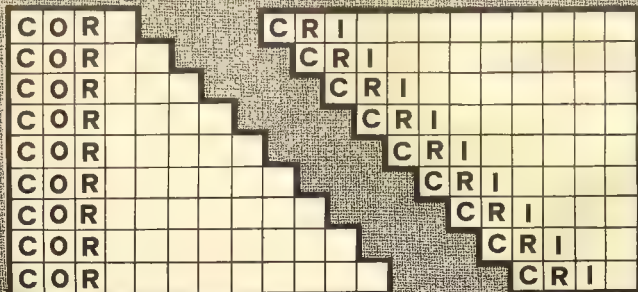
Sans moi, Paris serait pris. Qui suis-je?

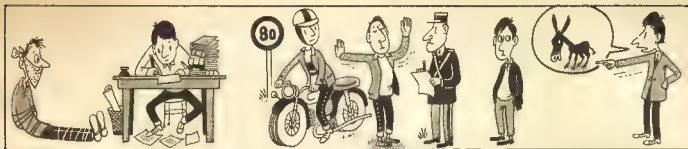
R. La lettre A...

A COR ET A CRI...

C'est un jeu très simple... tout au moins à expliquer... Il suffit de placer des lettres dans toutes les cases vides, à la suite de ces « COR » et de ces « CRI » de manière à obtenir partout des mots figurant dans le dictionnaire.

Il y a, évidemment, plusieurs solutions...





VOTRE MEILLEUR AMI

EST-IL UN VÉRITABLE AMI ?

LE MINI TEST DE ROGER DAL

Le petit test de cette semaine ne s'adresse pas directement à vous. Les quelques questions qu'il vous propose sont relatives à votre meilleur ami. En vous les posant, vous saurez s'il est véritablement un ami pour vous. Ce jeu est donc, en quelque sorte, « **le thermomètre de l'amitié** ».

	Oui ou non		Oui ou non
1. Votre meilleur ami sait-il ne pas parler quand vous avez envie de silence ?		9. Se réjouit-il sincèrement de vos joies, même si elles ne viennent pas de lui et même s'il n'y participe pas ?	
2. Admet-il que vous ayez d'autres amis que lui ?		10. Raconte-t-il aux autres les petits secrets que vous lui confiez sur vous ?	
3. Vous donne-t-il raison même si vous avez cent fois tort ?		11. Sait-il dire les mots qu'il faut pour vous consoler, pour vous faire prendre patience, pour vous donner de l'espoir ou pour vous rassurer quand vous avez « un ennui »	
4. Est-il conciliant ? Fait-il, par exemple, le premier pas quand vous êtes fâché ?		12. Fait-il ce qu'il faut pour que les petites discussions entre vous ne s'aggravent jamais ?	
5. Vous dit-il toujours la vérité, même quand elle est désagréable à entendre ?		13. Vous prête-t-il volontiers des objets auxquels il tient beaucoup ?	
6. Est-il versatile ? Vous fait-il alternativement bonne ou mauvaise figure ?		14. Sait-il vous écouter sans montrer d'impatience ?	
7. Vous donne-t-il plus de bons conseils que de bons compliments ?			
8. A-t-il le sens de l'humour ? Rit-il autant que vous et d'autre bon cœur quand vous lui avez fait une blague ?			

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14.

Un point également pour « non » à : 3, 6, 10.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS... puis allez voir aux solutions pour savoir si votre meilleur ami est un véritable ami...



**avec
presque
rien...**

FABRIQUEZ-VOUS LE "JOCKEY-CHANCE"

Sur un couvercle de boîte à chaussures, collez le jeu.

Confectionnez la roulette A dans de la matière plastique.

Agrafez-la au jeu.

Un bouchon de liège collé sert de poignée.

Collez sur du carton et découpez les 2 personnages. Équilibrez sur une rondelle de liège.

Maintenez votre jeu sur une table à l'aide de scotch.

REGLE DU JEU :

Se joue à deux.

Placez vos chevaux au point « départ ».

Tournez le bouchon vers la droite. La pointe de l'aiguille vous indiquera le nombre de cases à avancer. Lorsque vous arrivez dans les boucles :

Avancez et reculez sur les mêmes cases, ce qui vous donnera du retard.

La chance vous évitera de passer dans ces boucles, alors, bonne chance !

TIMBRES

POUR VOTRE COLLECTION
VOS ÉCHANGES

ACHETEZ des TIMBRES-POSTE
GARANTIS

Tous authentiques et différents

ÉTRANGERS : 500 dif. 9 F

FRANCE : 200 dif. 8 F

COMMUNAUTÉ : 100 dif. 3 F

**Les 1 000 timbres
différents
du Monde entier
pour 20 francs**

Cibennes Postaux
PARIS 2098-39

CATALOGUE GRATUIT
N° 2

FULCHIRON 24, rue Justice
DRANCY 93

O.-A. GRANDJEAN

Charadons...

Cherchez les mots qui répondent aux définitions données, puis examinez bien les noms ainsi obtenus : chacun d'eux contient l'une des syllabes ou l'un des sons nécessaires pour former le « Tout ». Pour vous aider, chaque définition est accompagnée d'une indication qui vous donne la position de la syllabe utile dans le mot.

1. Agrume (1^{re} syl.).
2. Désigne familièrement la pomme de terre (2^e syl.).
3. Fruit d'été (2^e syl.).

Tout : Animal marin.

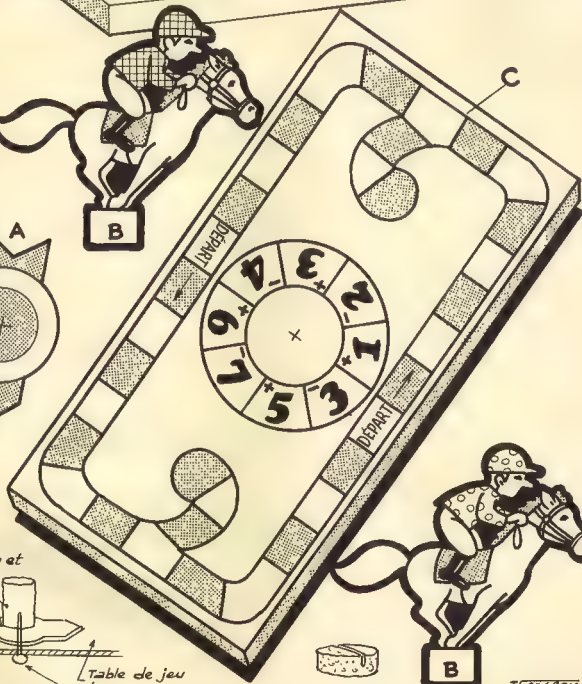
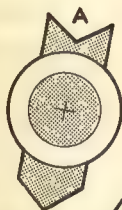
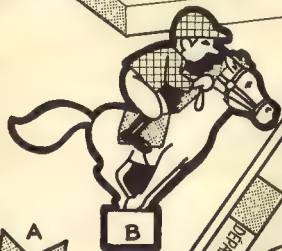
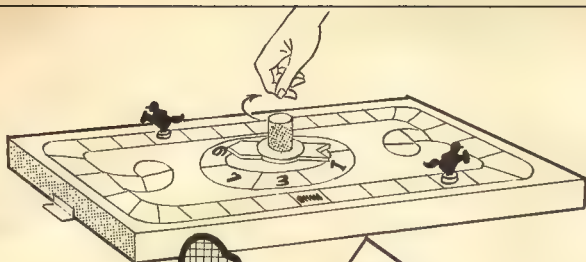
1. Est faite d'écailles chez la tortue (3^e syl.).
2. Aromate (1^{re} syl.).

Tout : Vous font faire des glissades.

1. Boisson calmante (1^{re} syl.).
2. Un fruit qui peut faire boum ! (1^{re} syl.).

Tout : s'habille toujours avec un vêtement rayé.

Solution en dernière page
du Journal des Jeux.



Bouchon et
Roulette
collés.



Table de jeu
clou.

NICOLAQUA 54

solution des jeux

JEU DES BULLES

1.B — 2.G — 3.E — 4.I — 5.C — 6.H — 7.K — 8.J — 9.F — 10.L — 11.D — 12.A.

ACROSTICHE

Avec : 1. REPOS. — 2. ANETO. — 3. YALOU. — 4. MBOLP. — 5. OUTIL. — 6. NACRE et 7. DREUX, vous obtenez Raymond SOUPLEX.

MOTS CROISÉS "FLASH"

Horizontalement : 1. RAVIN. — 2. ARIDE. — 3. DÉ. ET. — 4. MAT. — 5. SAULE.

Verticalement : 1. RADIS. — 2. ARE. — 3. VI. MU. — 4. IDÉAL. — 5. NETTE.

MOTS CHAMPIONS

Horizontalement : 1. TACOTS. — 2. UT. — 3. ESOPÉ. — 4. FEUX. — 5. LIT. IS. — 6. ÉNÉIDE.

Verticalement : 1. TRÉFLE. — 2. SEIN. — 3. CROUTE. — 4. PX. — 5. TUÉ. ID. — 6. ST. USÉ.

CINQ EN UN

Anomalies : L'enseigne de cinéma. — L'affiche de recherche : Elliott Ness a vécu beaucoup plus tard. — Le poteau électrique au fond. — Le panneau de signalisation routière. — Le fusil du cow-boy dans la voiture (la flèche dans le canon).

Les trois objets cachés : L'étoile du shérif est au centre de la petite roue de la malle-poste — l'étrier est sur le chapeau du conducteur — l'éperon forme l'arc de la première fenêtre.

La phrase puzzle : « Qui avale un gros noyau fait confiance à son cou ».

Les cinq détails identiques : Il s'agissait des deux pans du foulard du conducteur qui se retrouvent sur la tête de l'Indien, sur celle de l'homme qui a mal aux dents, sur le tablier de l'imprimeur et sur le pot de fleur placé sur le balcon.

Le jeu de la cible : Voici comment il fallait partager le carré pour obtenir le résultat demandé :



ÉNIGME

C'est le troisième garçon que Ludovic va arrêter pour usage de faux papiers. Effectivement, il n'y a jamais eu 31 jours pendant le mois de septembre.

TEST : UN BON AMI

Si vous trouvez plus de 9 points : vous avez de la chance : votre meilleur ami est un ami parfait. Il reste à souhaiter que vous soyez, vous, un aussi bon ami que lui.

Entre 4 et 9 points : acceptez votre ami tel qu'il est. Efforcez-vous d'être vis-à-vis de lui, vous-même, un ami parfait... cela vous aidera à nouer une amitié meilleure encore.

Moins de 4 points : Vous n'avez pas encore trouvé l'ami digne de ce nom. Mais n'auriez-vous pas, par hasard, de votre côté assez mauvais caractère ?

A COR ET A CRI

Voici une solution possible :

CORA	CRIMINALISTE
CORNE	CRIAILLERIE
CORNAC	CRISTALLIN
CORDAGE	CRINOLINE
CORMORAN	CRITIQUE
CORNEMUSE	CRISTAL
CORDONNIER	CRIQUE
CORPORATION	CRISE
CORDIALEMENT	CRIC

Mais il y en a d'autres... peut-être les avez-vous trouvées.

CHARADES

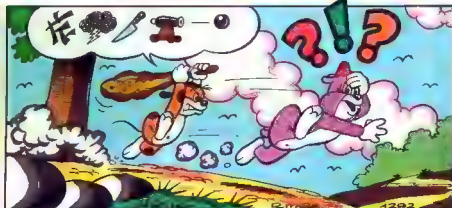
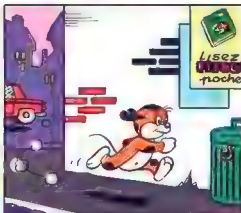
A. TIGRE (Tilleul — Grenade). — B. OTARIE (Orange — Patate — Cerise). — C. PATINS (Carapace — Thym).



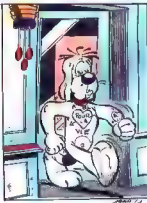
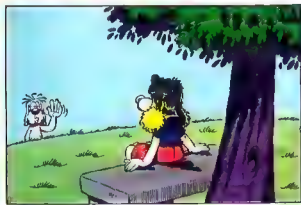
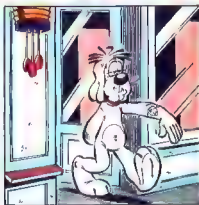
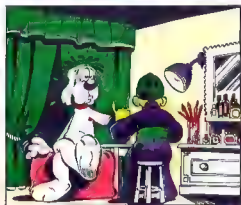
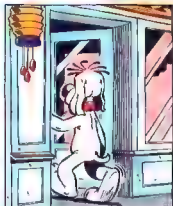
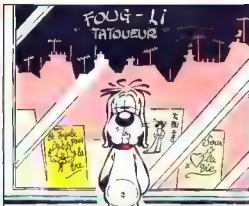
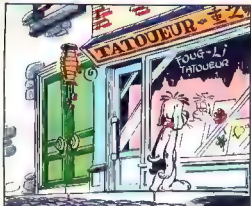
PIFOU...

Scénario et dessins de MAS

L'INSULTE...

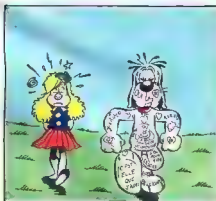
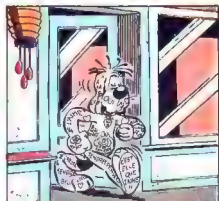
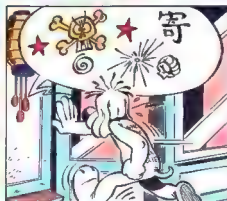
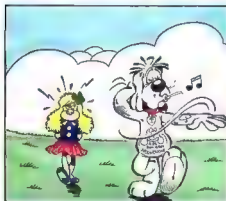
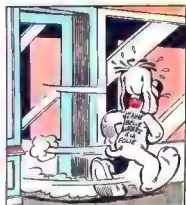
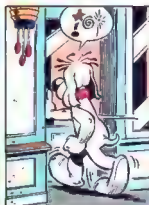
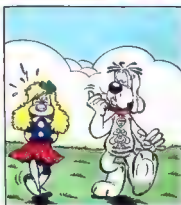
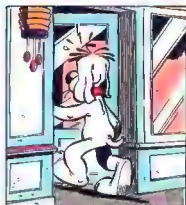
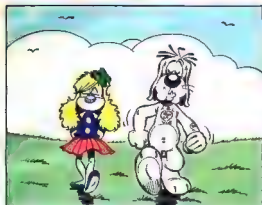


FAI-LURON



...OU LA JOIE DE VIVRE

SCENARIO
GOTLIB
DESSINS
DUFURANNE
GOTLIB



C'EST UN MONDE ! FAITES-VOUS
BELLE POUR PLAIRE AUX HOMMES,
VOUS CROYEZ QU'ILS LE REMAR-
QUENT, CES GROSSIERS
19!

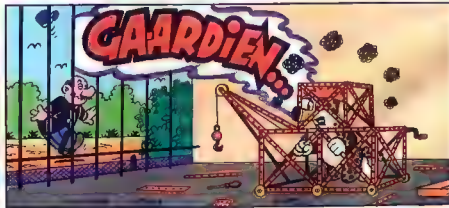
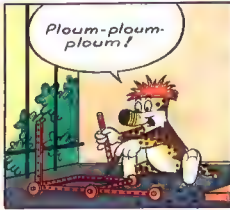
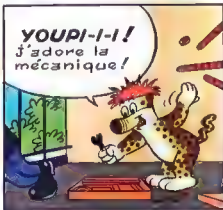
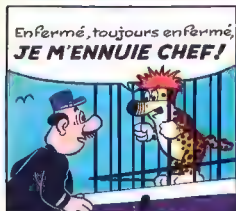
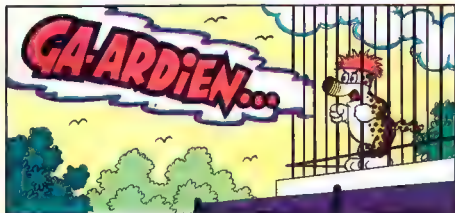
CINQ FOIS !..
ÇA FAIT CINQ FOIS QUE
JE VIENS AVEC UN NOEUD
DANS LES CHEVEUX !.. ET
MÊME PAS UN PETIT MOT DE
COMPLIMENT !

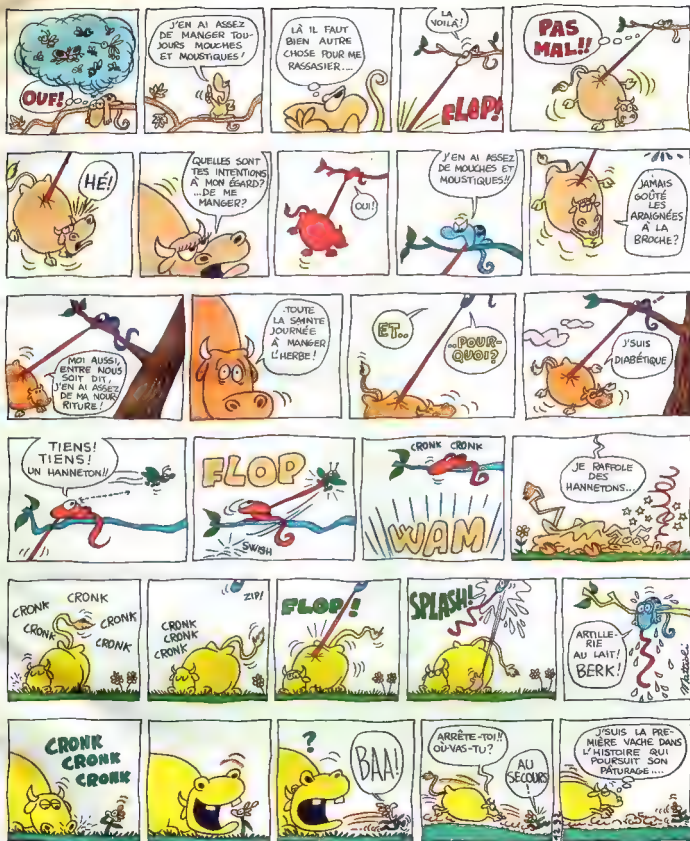


LÉO... bête à PART...

Scénario : SANI. MAS.

Dessin : MAS.





NESTOR

réfléchit sur...



son TABOURET

POUR SORTIR
FAUT RÉFLÉCHIR...



...POUR RÉFLÉCHIR
FAUT S'ASSÉOIR



HIP LA



UN PIED
DE CASSÉ



Faites comme moi,
PIF POCHE
TOTOCHÉ POCHÉ
GAÏ-LURON POCHÉ
vous transporteront
de rire !

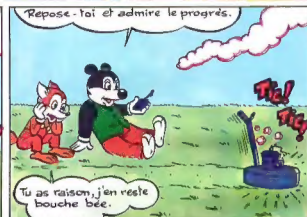




PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET
DÉSSINS DE
NICOLAOU



Suite de la page 2.

bien longtemps, presque quatorze ans. Quand un de mes oncles est malade, je lui envoie un chargement de « PIF ». C'est très bon pour la gorge mais peu pour le ventre à force de rire. »

Patricia LEGER - NOISY-LE-SEC : « ...Mon papa résout toujours l'énigme de Ludovic, mais moi, je n'y arrive jamais. Le porte-feuille sert à garder les pense-jeux. »

Daniel MOINE - PARIS : « ...J'ai dix-neuf ans et je lis « PIF » depuis un an. C'est le seul journal de bandes dessinées qui soit vraiment intéressant. J'aime beaucoup les aventures de RAHAN, des PIONNIERS DE L'ESPERANCE, le flegme de GALURON. Je n'aime pas beaucoup PLACID ET MUZO, que je trouve un peu enfantin; mais il en faut pour tous les goûts... »

NOUS REMERCIONS:

Philippe NGUYEN VAN NGOG, Gilles DEMARET, Sylvette DELAUNAY, Eric PLET, Dominique FLANDIN, Gaba LOFTI, Evelyne LEBU-NETAL, Sylvie SOLER, Abdelkrim KAHOUB, Marie-José LEMAITRE, Danièle et Guy MULLET, Thierry DESAINTEJEAN, Marie-Josée JOURDAT, Robert WOLFENSTEIN, Patrick PIOLAT, Monique FAUCHE, Patrick MICHALCZENIA, Dominique DAGORN, Agnès MAURICE Sophie PERRIN, Annie BRAGUY, Danielle POULET, Radu GHEORGHIU, Pop BEATRICE, Yala MAT IKEROLE DE GARCOMS, Pascal GATICHE, François ALLIX, Yves MORISSET, Catherine MARCEAUX, Didier REY GOLLIET, Bruno BLAVIN, Dominique AUTHIER, Linda BARON, Claude SCHILL, Patrick MEUNIER, M. CABROCH, Marie-Claire

LARONCHE, Guy DECOUDERT, Yvan ROUCHEYROLLE, Jean-Pierre CHAYAUX, Charles BENDE-NOUN, Denis VIVIEN, Patrick NOIRTIN, Frédéric DUMARLIN, Eugène CASSU, Gérard MONNIER, Laurence PALLARES, Odette FALCK, Xavier FOURNIE, Didier LAGARDE, William LEFEBVRE, Pascal CHEVALIER, Francis GUYARD, Christian TEODORESKU, Danielle STARNINI, Nadine COHEN, Martine GALES, Odile VERMOT, Jérôme HOCHESSE, Jean-Jacques HARATYK, Florence GARRY BOBO, Brigitte SAUTEAU, Michel RULLIERE, Françoise MOISSONNIER, J. BEUCHER, Jean-Guy BREFORT, Patricia MARECHAL, Philippe DEMARES, Guy ABADIE, Brigitte DE NEUVIE, Hagor HAMPARTZSUMIAU, Carole PETIT, Claude SABOURIN, Jean-François DUCHET, Sylvie LASCOUES, Françoise LE ROUZOA, Caroline REGNAUT, Martine CAZAUX, Chantal PROUST, Marie-Claude BURESI, Christine de BADARD, Eric ROBERT, Eric PEET, Patrick PARADOWSKI, Thierry GEFROTIN, Gilles DEBRAY, Didier SAUTIERE, Josiane TENDRON, Jean LEGOFF, Carmen PETCU, Isabelle BEUROIS, Marie-Paule BOULIER, Pascal PLANCHAIS, Henri HOCHMAN, Gimeno PEGAKISINE, Agnès BARRE, Marc MANCIOLA, Catherine BRETON-PICHOT, Catherine GIROUD, Philippe SCALVINO, Martine JOURDAN, Henri BOULET, Danièle DUPUIS, Patricia LEGER, Serge HERZOG, Elena BUTIRI, Alain RICARD, Marie-Christine AMELIN, Daniel DUNOIR, Françoise CAPRON, Florence BAILLARD, Christiane ALEU, Philippe ANNO, Catherine MEY-NARD, Clairette GALANT, Marc BERNARDO, Jean-Louis MOYAU, Laurent ANGBAUD, Roland VENILLET, Nicole MULLET, Christian COLBEAU, Thierry CROP, Jean-Jacques BELAUD, Gérard BOURDET, Michèle FALCONNIER, Marie-Pierre SARDA.

LA SEMAINE PROCHAINE



NASDINE HODJA : L'ÉLÉPHANT BLANC

LOUP NOIR : LE BANNOCK

TRISTUS RIGOLUS : Tous CONTRE Tous

LE JOURNAL DES JEUX

COUIK - NESTOR - GALURON - M. LE MAGICIEN - LEO BÊTE A PART - PLACID ET MUZO - LA JUNGLE EN FOLIE - CORINNE ET JEANNOT

LE GADGET-SURPRISE



Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



CET ARBRE RÉDUIT MA PISTE DE SKIS!! DIS-MOI CORINNE, TU NE CONNAITRAIS PAS UNE BONNE FÉE, QUI, D'UN COUP DE BAGUETTE MAGIQUE LE FAIRAIT DISPARAITRE?...

SI MOI.

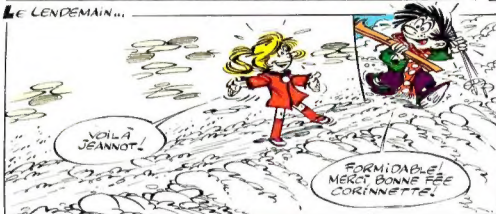


TOI?

REVIENTS DEMAIN JEANNOT, ET L'ARBRE AURA DISPARU!

VRAI?

LE LENDEMAIN...



VOILA JEANNOT!

FORMIDABLE! MERCI BONNE FÉE CORINETTE!



ÇA FAIT UNE BELLE DESCENTE COMME ÇA! BON, J'Y VAIS, ATTENTION, PRÊT...



...PARTEZ!!



NON! ÇEN'EST PAS POSSIBLE! IL NE M'A PAS CRUE!



MAIS L'ARBRE EST TOUJOURS LÀ!?

BIEN SÛR! JE LAI SIMPLEMENT PEINT EN BLANC. JE NE SUIS PAS UNE VRAIE FÉE, TU SAIS.



ST CORINNE, TU ES UNE VRAIE FÉE... LA FÉE CARABOSSE!

LA FÉE CARABOSSE? HEÛ... C'EST UNE GENTILLE FÉE, TU UNE MÉCHANTE FÉE, JEANNOT?